

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini di sekolah ada indikasi bahwa pola pembelajaran bersifat *teacher centered*. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran serta kurangnya motivasi belajar pada siswa sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat, sehingga terlihat bahwa interaksi di dalam kelas dikuasai oleh guru, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pun menjadi berkurang.

Motivasi belajar sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran., karena itu diperlukan upaya yang tepat dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satu upayanya adalah dengan pemilihan strategi belajar yang dilakukan oleh guru melalui berbagai aktifitas belajar yang didasarkan oleh pengalaman dan kemampuan guru kepada siswa secara individual agar tujuan pembelajaran yang baik dapat tercapai.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data pra siklus melalui wawancara dengan guru kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedung jeruk, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedung jeruk rendah, dikarenakan: 1) Kurangnya hasrat siswa untuk berhasil dalam belajar, 2)

Kurangnya semangat, keinginan, dan kebutuhan siswa dalam belajar, 3) Siswa belum menyadari pentingnya materi yang disampaikan oleh guru, 4) Lingkungan untuk belajar kurang kondusif.

Hal tersebut diperkuat dari laporan hasil ulangan pelajaran PKn kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedung Jeruk rata-rata masih rendah. Dari data yang ada menunjukkan bahwa pada tes tersebut hanya sebagian kecil siswa (9 siswa) atau sekitar 30% yang mendapat nilai 70 ke atas (batas ketuntasan dari guru), sedangkan sisanya (70%) atau sebanyak 21 siswa mendapat nilai di bawah 70. Selain itu, dari tugas pertama dan kedua tidak menampakkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

. Hal-hal tersebut menyebabkan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran yang hanya terpusat pada guru, sehingga siswa tidak banyak bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru, bahkan suasana pembelajaran dari awal hingga akhir tidak kondusif, keadaan demikian dirasakan oleh guru PKn sebagai kendala di dalam pembelajaran PKn yang dapat menghambat tujuan pembelajaran PKn.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn, maka peneliti menggunakan salah satu alternatif metode yang dapat menstimulus siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Metode tersebut adalah metode bermain peran (*role playing*),

model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Uno (2007: 25) dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Bermain peran juga dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya.

Manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: Pertama, *role playing* dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby DePorter, 2000: 12).

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing* menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:89-90), adalah sebagai berikut:

Kelebihan metode *role playing* 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak. 4) Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik

agar mudah dipahami orang lain. Sedangkan kelemahan metode *role playing* 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif. 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan. 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas. 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Dari pendapat di atas membuktikan bahwa metode bermain peran (*role playing*) ini sangat penting untuk dikembangkan, karena dapat membantu guru mencari solusi dalam memecahkan masalahnya dikelas seperti membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dikelas terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran dikelas sangatlah dibutuhkan, agar diri siswa terpacu untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dengan penuh antusias dan akhirnya kebosanan dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan bisa dihilangkan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dituntut untuk tidak hanya menekankan pada bahan-bahan yang bersifat normatif saja tetapi juga bahan-bahan yang bersifat *Controversial Issue* yang kemudian dikembangkan guru melalui metode bermain peran (*role playing*). Dengan begitu siswa diharapkan dapat mencari solusi atau pemecahan masalah dan setiap permasalahan secara demokratis baik itu bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara, Berdasarkan alasan-alasan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Adapun judul penelitian ini adalah : **“Penerapan**

Metode *Role playing* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedung Jeruk Mojogedang Karanganyar Tahun 2012/2013”

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah
2. Guru masih memakai metode pembelajaran konvensional ceramah, sehingga kurang memacu keterlibatan siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran.
3. Siswa kurang berminat belajar materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
4. Perlunya metode pembelajaran yang langsung melibatkan siswa dalam pemahaman meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing*.

Agar penelitian ini lebih terarah dan dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Obyek Penelitian

Hasil belajar menggunakan strategi pengajaran metode *role playing*.

2. Parameter

Parameter yang akan digunakan adalah hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode *role playing* siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedung Jeruk Mojogedang Karanganyar tahun ajaran 2012/2013 yang ditujukan dalam motivasi belajar anak.

C. Perumusan Masalah

Untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai arah penelitian, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKN siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedung Jeruk Mojogedang Karanganyar tahun ajaran 2012 / 2013?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKN siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedung jeruk Mojogedang Karanganyar tahun ajaran 2012 / 2013.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn
- 2) Memotivasi siswa untuk lebih mantap dalam belajar PKn
- 3) Siswa dapat mengerti akan pentingnya belajar Pendidikan Kewarganegaraan.
- 4) Melalui metode role playing diharapkan akan terbina sikap belajar yang positif, kreatif dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan yang pada akhirnya berimplikasi pada peningkatan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan wawasan dan pengetahuan pada guru mengenai pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran PKn khususnya.
- 3) Jika ditemukan bahwa menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, maka metode *role playing* ini dapat dijadikan sebagai salah satu

alternatif metode mengajar baik pada mata pelajaran PKn maupun pada mata pelajaran lainnya.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan kontribusi dalam rangka mengembangkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 2) Memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan suatu program pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.